



# KRAKENANGRIFF

Eine Reisebegegnung von Lord Sven I.

## HINTERGRUND

Diese Spielhilfe soll eine Möglichkeit aufzeigen, wie man eine Seereise für eine erfahrenere Spielergruppe erheblich spannender gestalten kann, als nur Angelwettbewerbe abzuhalten oder sich das Seemannsgarn der Besatzung an zuhören...

## DAS SEEMANNSGARN

Vor ewigen Zeiten, als Männer noch Männer waren und noch Salz in unseren Adern floss, fuhren unsere Vorfahren mit ihren Schiffen auf Kaperfahrt. Es waren erfahrene Kämpfer und ihre Schiffe waren größer und stärker als unser kleiner Handelskahn. Sie fuhren in diesen Gewässern und waren auf Beute von Schiffen wie uns aus, aber sie sollten das Grauen erfahren...

Eines Nachts, die Glocke schlug gerade viertel nach vier, begann das Meer um sie zu brodeln. Aber es blieb kalt. Die Wache suchte das Meer ab und wollte erfahren was dort passiere, aber sie konnte aus dem brodelnden Meer nichts erkennen. Gerade als die vordere Wache sich über den Bug beugte, hörte sie hinten einen Schrei und ihr Wachpartner vom Heck war verschwunden.

*Erschrocken aber kontrolliert schritt der Seemann zur Schiffsglocke und wollte alle an Deck rufen – er war ein erfahrener Seemann und es gab keinen Grund für Panik - als sich ein riesiger Tentakel über das Deck legte und das Schiff erschütterte.*

*Unser Wächter kam nicht mehr dazu, die Glocke zu schlagen, den er wurde ebenfalls von einem anderen Tentakel gegriffen und in die Luft gehoben. Seine Kameraden kamen unter seinen panischen Schreien an Deck gestürmt und versuchten sich zu orientieren, aber die dunkle Nacht verhinderte eine genauere Übersicht.*

*Was sie noch glaubten erkennen zu können, war wie ihr Kamerad durch einen weiteren Tentakel in Stücke gerissen wurde und sein lebloser Körper in die Fluten gezogen wurde. Aber sie hatten keine Chance sich von ihrem Schock zu erholen oder gar ihre Waffen zu greifen, den das Schiff wurde von mehreren riesigen Tentakeln gegriffen und hochgehoben. Am Bug erschien ein Kopf mit Augen, groß wie Wagenrädern und einem Maul, das einem den Blick in die Hölle direkt erhaschen ließ.*

*Sie sollen noch tapfer gekämpft haben, unsere Vorfahren, aber man hat ihr Schiff nie gefunden. Der eine Überlebende brabbelte noch diese Geschichte, bevor er in den Armen seiner Retter nach Tagen auf einem Wrackteil im Meer geborgen wurde.*

Dieses ist auf dieser Strecke passiert, aber das war vor langer Zeit. Ich wünsche unseren Reisegästen nun eine ruhige Nacht und eine gute Überfahrt...

*Schauergeschichte von Seeleuten  
für Landratten  
auf ihrer ersten Seereise  
auf dem Sternenmeer*

## UMGEBUNGSBEDINGUNGEN

Die Heldengruppe muss in einem Seehafen eine Überseepassage antreten, die sie in Seegebiete bringt, in der der Meeresboden tief und schwarz und geheimnisvoll und der Horizont weit und frei ist. Hier, in dieser wunderschönen maritimen Kulisse, werden die Helden auf ihrer Seereise von einem Untier unglaublichen und sagenumwobenen Ausmaßes angegriffen und ihr Schiff droht in die Tiefe gerissen zu werden.

## WETTEREINFLÜSSE

Der Kampf kann weiter erschwert werden durch die Witterungsbedingungen. Bei schönem Wetter und Windstille ist der Krake schon eine Herausforderung genug, aber wenn durch Bewegungen des Schiffes bedingt durch Seegang oder durch Angriffe der Tentakel jeder Held vor dem Angriff noch eine Agilitätsprobe bestehen muss, ob er überhaupt stehen bleibt und/oder im schlimmsten Fall durch den Sturm direkt von Bord gespült wird, macht die Sache nicht leichter.

## TAG ODER NACHT

Gleiches gilt für die Sicht. Der Krake kann auch bei Nacht gut genug sehen, er erleidet keine Sichteinbußen. Für die Helden gelten bei Nacht unter Umständen Sichtbehinderungen (-4 wie im dunklen Dungeon), bei Schneesturm und Nacht sogar ganz erhebliche (-8 wie bei völliger Dunkelheit, wobei hier die beiden Faktoren Sturm und Dunkelheit addiert wurden) ...

## DER KAMPF

Die Riesenkrake wird regeltechnisch nicht als einzelner Gegner behandelt, sondern als neun einzelne Gegner, wovon jeder der acht Tentakel ähnlich den Untoten immun gegen geistesbeeinflussende Zauber ist, und der Kopf nur insoweit, dass er beruhigt werden kann. Das Monster ist zu keinerlei intelligenter Interaktion mit den Helden fähig.

### KOPF DER RIESENKRAKE

Körper 10		Agilität 8		Geist 2	
ST 10	HÄ 5	BE 5	GE 4	VE	AU 0
Lebenskraft:		250	Laufen:		7
Abwehr:		20	Schlagen:		23
Initiative:		13	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Spitze Zähne (WB+1)			Dicke Haut (PA+3)		
Fähigkeiten					
Dunkelsicht					
Regeneration					
Schwimmen V					
Verschlingen					
GH: 29		GK: ri		EP: 772	

(Die Berechnung der Werte erfolgte in der SlayersPit mit dem Zusatz „Anführer“)

### FANGARME DER RIESENKRAKE

Körper 10		Agilität 8		Geist 2	
ST 5	HÄ 5	BE 5	GE 4	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		100	Laufen:		5,5
Abwehr:		17	Schlagen:		17
Initiative:		13	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Fangarme (WB+2)			-		
Fähigkeiten					
Natürliche Waffe					
Schwimmen V					
Umschlingen					
GH: 10		GK: gr		EP: 302	

## UMSCHLINGEN

Jeder Tentakel hat die Fähigkeit „Umschlingen“, was bei acht Attacken zu einer Wahrscheinlichkeit von 40% pro Runde von mindestens einer Umschlingung eines Helden führt. Ergänzend zu der Vergleichenden Probe für die Befreiung des Helden kann die Probe durch verursachte Schäden der Kameraden am Tentakel unterstützt werden. Wenn der Held sich freikämpfen kann, wird er vom Tentakel in der Runde fallengelassen.

Der Held fällt aus einer Höhe von W6 Metern. Wenn der Tentakel über dem Deck ist, erleidet der Held natürlich Fallschaden für die Höhe. Wenn der Held über Wasser fallengelassen wird, muss er danach schwimmen. Für schwimmende Helden ist die Umschlingen-Probe des Tentakels außerdem um 4 erleichtert => 1 bis 5 führt zu einem erneuten Umschlingen.

## VERSCHLINGEN

Der Kopf der Riesenkrake hat die Fähigkeit Verschlingen. Er kann aber nicht selbst verschlingen, da der Kopf dafür zu groß ist und er sich nicht so weit über das Deck beugen kann. Aber er kann sich entscheiden, einen umschlungenen Gegner nicht mit einer Umschlingenattacke anzugreifen, sondern den umschlungenen Helden sich ins Maul zu stopfen. Auch hier gilt für die Vergleichende Probe, dass sie unterstützt werden kann durch die Kameraden und der verschluckte Held eventuell wieder ausgespuckt wird, wenn genug Schaden pro Runde verursacht wird.

## WIPE-OUT ODER BOSSKAMPF?

Dieser Gegner bietet sich an, die Heldengruppe an ihr Limit zu führen. Es ist möglich, den Kraken zu besiegen, ich habe mehrere Testläufe mit verschiedenen Heldengruppen aus dem NSC-Generator der SlayersPit durchgeführt. Es ist auch möglich, mit diesem Gegner einzelne Helden gezielt auszuschalten – oder eben einzelne NSC.

Ursprünglich ist dieser Gegner konzipiert worden, um eine schwache Heldengruppe mit einem geplanten Wipe-Out (alle KO – NICHT tot) in eine bestimmte Ausgangslage zu bringen, und ihr dabei einen besseren Einstieg anzubieten, als das klassische „das ist jetzt so“. Parallel bietet sich dieser Gegner somit als Bedrohung im Hintergrund an, der die Helden motivieren kann und soll, Jagd auf ihn zu machen und ihn zu ihrem persönlichen Feind zu machen.

Oder er wird als Herausforderung für eine höherstufige Heldengruppe verwendet auf dem Weg zum nächsten Abenteuer ☺

Danke an Dzaarion für das Template

### <Krakenangriff > von Lord Sven I.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International